

# Los Corsarios

Autor AGRAMAR  
viernes, 25 de abril de 2008

## CORSARIOS

Por Games Workshop. Recopilado y adaptado por Asgaard LA PIRATERIALos piratas siempre deben actuar cerca de las zonas donde suelen encontrarse sus presas. Un corsario que decida vagar sin rumbo a través del árido vacío espacial con la esperanza de encontrarse con una posible víctima desprevenida no tiene demasiado futuro. Tales piratas casi siempre se quedan sin encontrar ninguna presa en absoluto y vagabundean hambrientos y famélicos como depredadores solitarios en el desierto.

Sin embargo, vagar con total descaro por las zonas de caza más ricas (los puertos de las regiones con un comercio más boyante) supondría únicamente la destrucción a manos de la Flota Imperial. Por esta razón, los corsarios deben ser astutos y caer sobre sus presas cuando estas son más vulnerables.

Entre los piratas también existen los verdaderos incursores, es decir, los Orkos salvajes, los inhumanos Eldars y los brutales destructores del Caos, que suelen navegar tan solo por las regiones espaciales más peligrosas entre campos de asteroides casi impenetrables y por las zonas con las nubes gaseosas y restos espaciales más peligrosos e impredecibles. Tales incursores son implacables y atacan a todo el que se acerca demasiado a sus guaridas haciendo gala de un salvajismo incomparable al de los ejércitos normales de la mayoría de razas. Por suerte, la mayoría de mercaderes no acostumbra a aventurarse en regiones tan inhóspitas y peligrosas, de modo que estos incursores tan poco sutiles suelen ver limitado su gama de víctimas. Este tipo de salvajes solo suele triunfar cuando otros conflictos les permiten salir de sus guaridas, como durante la Guerra Gótica, en la que multitud de patrullas de la Flota Imperial se vieron obligadas a abandonar sus deberes rutinarios y formar flotas de combate para hacer frente a la armada invasora del Caos de Abaddon. En tales circunstancias, los piratas orkos, los corsarios eldars y los destructores del Caos pueden rondar con mayor impunidad por el espacio y atacar las rutas comerciales que, bajo circunstancias normales, estarían mucho mejor defendidas. Del mismo modo, en tiempos de guerra, las rutas comerciales de vital importancia pueden hacerse insostenibles y que las caravanas se vean obligadas a desviarse por zonas del espacio menos frecuentadas, lo que las hace más vulnerables a los ataques.

No obstante, para el resto de piratas, la mejor manera de acercarse a la presa es adoptando un aspecto inofensivo. Los corsarios más astutos pueden llevar a cabo actividades legales y autorizadas según les convenga y aprovechar la libertad de movimientos que ello les proporciona para así extender sus ataques piratas. Los Tau son grandes maestros en este tipo de duplicidad, ya que sus "flotas de protección del comercio" son como una plaga para la Franja Este al "proteger" su propio comercio a base de atacar, inutilizar y confiscar el botín de toda nave que encuentran. La mayoría de los agentes imperiales no se comportan mucho mejor y no es raro de encontrar actividades corsarias directas realizadas por parte de las familias mercantes (a menudo contra ellas mismas).

Entre estos dos extremos, el de los verdaderos piratas y el de los comerciantes más astutos, se encuentra lógicamente la cara más conocida de la piratería